Sid Meier's

CIVILIZATION

テクニカル・サプルメント

Sid Meier's
ＣＩＶＩＬＩＺＡＴＩＯＮ

テクニカル・サプルメント

ＮＥＣ ＰＣ－９８０１シリーズ　ＥＰＳＯＮ ＰＣ－２８６，３８６，４８６シリーズ

《製品構成》

この製品は以下のもので構成されています。開封後すぐに確認してください。

ゲームディスク・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・５枚
マニュアル１部・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１部
テクニカル・サプルメント（本紙）１部・・・・・・・・・・・・・１部
文明発展チャート１枚・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１枚
ユーザー登録ハガキ／製品保証書／バックアップ申込書１枚・・１枚

《ハードウェア》

この製品を動作させるためには、以下の機器が必要です。また、”オプション”と記載されている機器を使用することができます。

○コンピュータ本体

ＮＥＣ ＰＣ－９８０１ＶＭ２１以降
（ただし、ＬＴ／ＸＡ／ＨＡおよびＨシリーズなど、構造の異なる物をのぞく）
ＥＰＳＯＮ ＰＣ－２８６，３８６，４８６シリーズ
（ただし２８６原型はのぞく）

○モニター

アナログＲＧＢ対応の専用高解像度カラーディスプレイが必要です。

○マウス（オプション）

この製品はバスマウスに対応しています。

○ＦＭ音源ボード（オプション）

この製品はＦＭ音源ボードに対応しています。

○ＭＩＤＩ音源（オプション）

この製品はローランド社製のＭＩＤＩ音源、”ＭＴ－３２”に対応しています。

《ＤＯＳについて》

この製品にはゲーム用の簡易ＤＯＳが組み込まれていますので、起動にはＭＳ－ＤＯＳを必要としません。ただし、後述の”インストール”作業を行う場合や、データ保存用のセーブ・ディスクを作成する場合に必要となりますので、お持ちでしたらご用意下さい。（市販されているフォーマット済みのディスクをセーブ・ディスクとして使用する場合は、ＭＳ－ＤＯＳは必要ありません。）

この製品はハードディスクに対応していますが、ハードディスクを使用するためには、本体のＣＰＵが80386以上で、ＲＡＭが1.6MB以上搭載されていなければならず、なおかつＭＳ－ＤＯＳのver5.0以降が必要です。詳しくは”ハードディスクへのインストール”を参照してください。

《インストール》

この製品にはコピープロテクトが掛けてありません。ですから、ユーザーはオリジナルディスクからゲームファイルを、別のフロッピーディスクまたはハードディスクにコピーすることができます。これらのファイルはすべてＭＳ－ＤＯＳの標準ファイルですので、ハードディスクのバックアップやリストア（復旧）などを行っても、特別な問題を起こすことはありません。

この製品にプロテクトが掛けられていないのは、ユーザーが自由にバックアップを作成したり、ハードディスクを使用できるようにするためです。あくまでユーザー保護のための処置ですので、余分なコピーを作成し、それを他人に配布または販売するようなことは絶対に行わないでください。

○フロッピーディスクへのインストール

この製品はパッケージの中に入っているオリジナルのディスクでプレイすることも可能ですが、フロッピーディスクの物理的な破損などに備えるために、バックアップを作成し、それを使用することをお勧めします。以下にフロッピーディスクへのインストール方法を説明します。

(1)新品または内容を消去しても良いフロッピーディスクを６枚用意する.
（このうちの１枚はデータ保存用のセーブ・ディスクです。）
(2)ＭＳ－ＤＯＳの”ＦＯＲＭＡＴ”コマンドを使って、６枚とも初期化する.
("FORMAT"コマンドの使用方法は、MS-DOSのマニュアルを参照してください。）
(3)ＭＳ－ＤＯＳの”ＤＩＳＫＣＯＰＹ”コマンドを使って、５枚のゲームディスクを、先ほど初期化したディスクにそれぞれコピーする.
("DISKCOPY"コマンドの使用方法も、MS-DOSのマニュアルを参照してください。）

これでインストールは終了です。ゲームディスクは、大切に保存しておいてください。

○ハードディスクへのインストール

この製品が動作するためには、本体メモリーのフリーエリアが約６００ＫＢ必要です。そのような環境を実現するためには、本体のＣＰＵが80386(SX)以上であり、1.6MB以上のプロテクトメモリーが本体に搭載されており、さらに使用するＭＳ－ＤＯＳのバージョンが５．０以上でなければなりません。

以下にハードディスクへのインストールの方法と、起動ディスクの作成方法を示します。ただし、この環境が用意できるユーザーは、ＭＳ－ＤＯＳについての知識があるとみなしますので、コマンド等に関する細かい説明は省略します。

(1)起動用ディスクとして，新品または内容を消去しても良いフロッピーディスクを１枚用意する.
(2)このフロッピーディスクを，システム付きフォーマット(FORMAT /S)する.
（システムを転送する必要がありますので、この作業は必ず行ってください。）
(3)初期化が終了したら，以下の３つのファイルを起動用ディスクにコピーする.
"HIMEM.SYS"　"EMM386.EXE"　"SMARTDRV.SYS"
（これらのファイルはＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクに含まれています。）
(4)ゲームディスク１をディスクドライブに挿入し，カレントドライブをそのドライブに変更して，インストール用のバッチファイル”ＩＮＳＴＡＬＬ．ＢＡＴ”を実行する.
(5)画面の指示に従って，インストールの作業を行う.

これでインストールは終了です。ゲームディスクは、大切に保存しておいて下さい。

インストール作業中、起動用ディスクに"CONFIG.SYS"ファイルがコピーされますが、このファイルはユーザーの機器の設定に合わせて自由に書き換えることができます。このファイルの内容を変更した場合には、ゲームの起動時に６００ＫＢのフリーエリアが確保できることを、”ＭＥＭ”コマンド等で確認しておいて下さい。

《ゲームの起動方法》

このゲームの起動方法は、ゲームファイルのインストールされているディスクの種類や、コンピューターに装備されているフロッピードライブの台数によって異なります。以下にそれぞれの場合における起動方法を以下に示します。

○フロッピードライブが２基装着されている場合
(1)ゲームディスク１をディスクドライブの１番に，ゲームディスク２をドライブの２番に挿入する.
(2)コンピューターの電源を入れる（またはリセットボタンを押す）.
(3)ディスクドライブのふたを閉める.
以上の操作でゲームが起動します。

○フロッピードライブが１基，ＲＡＭドライブが１基装着されている場合

(1)ゲームディスク１を，”メニュー”等を用いてＲＡＭドライブにコピーする．
（ＲＡＭドライブの内容が失われますので、ご注意ください。）

(2)”メニュー”等で，起動ドライブをＲＡＭドライブに設定する．

(3)ゲームディスク２をフロッピードライブに挿入する．

(4)リセットボタンを押す．

以上の操作でゲームは起動します。

○ハードディスクにインストールしてある場合

(1)起動用ディスクをフロッピードライブに挿入して，コンピューターを起動する．

(2)カレント・ドライブをゲームのインストールしてあるドライブに変更する．
（ハードディスクからコンピューターを起動した場合とドライブ番号が異なりますので、ご注意ください。）

(3)カレント・ディレクトリーを，ゲームファイルの入っているサブ・ディレクトリーに変更する．
（インストール用バッチファイルを実行した場合に変更がなければ”￥ＣＩＶ”という名前のサブ・ディレクトリーにゲームファイルが納められています。）

(4)ＣＩＶと入力して，リターンキーを押す．

以上の操作でゲームは起動します。

○ゲームが起動しなかった場合

起動不良の原因は、主にメモリー不足もしくは音源の設定ミスであると考えられます。

(1)メモリー不足の場合（ハードディスク使用時）

”ＭＥＭ”コマンドを実行して、実行可能プログラムの最大サイズを調べて下さい。通常の設定では起こりませんが、デバイスドライバーを追加して"CONFIG.SYS"を書き換えた場合など、このような症状が起こることが考えられます。

(2)メモリー不足の場合（フロッピーディスク使用時）

本体内のメモリーが、ディップスイッチの設定によって６４０ＫＢ未満になっている可能性があります。コンピューターのマニュアルを参照して正しく設定してください。

(3)音源の設定ミスの場合

ＦＭ音源ボードやＭＩＤＩボードが装着されていないのに、それらを使用するように設定すると、プログラムが誤動作する可能性があります。正しいオプション設定に変更してください。また、ＦＭ音源を内蔵している機械でも、ディップスイッチやメモリースイッチの設定によって音源機能が切り離されている場合があります。コンピューターのマニュアルを参照して、これらのスイッチを正しく設定してください。

○起動するときの注意

このゲームはコマンド入力の時に、アルファベットの大文字と小文字の区別を行っていますので、”ＣＡＰＳ”キーおよび”カナ”キーを解除しておいてください。

○オプション設定

ゲームを最初に起動したときに、音源とマウスの設定についての質問がなされますが、これらの機器の設定をする場合には充分注意してください。特に、音源の設定ミスは起動不良などの決定的な原因となります。

誤った設定を行った場合には、設定用バッチファイルを再度起動して、機器の設定情報ファイルを書き換えてください。設定用バッチファイルは”ＳＥＴＵＰ．ＢＡＴ”です。

○ゲームのセーブ

データをセーブする場合には、”ゲーム”メニューの中から”ゲームのセーブ”を選択してください。なお、”オプション”メニューの中の”オートセーブ”を設定しておくと、５０ターンごとに自動的にセーブを行います。

”ゲームのセーブ”を選択するとデータディスクの挿入するディスクドライブを質問してきます。ここで、アルファベットのキーを押してデータディスクの入っているドライブを選択しますが、フロッピーディスクでゲームを行っている場合には、ドライブ名を入力する前にディスクを入れ換えることを忘れないでください。ハードディスクの場合には、ドライブを変更する必要はありません。ただし、変更は可能です。セーブ用のファイルが４つ用意されてますので、適当に選択してください。

ゲームのデータは合計１０個の”ＣＩＶＩＬ＃．ＳＶＥ”と”ＣＩＶＩＬ＃．ＭＡＰ”（＃は０～９の番号）というファイルに保存されます。これらはすべてMS-DOSの標準ファイルですので、他のディスクにコピーして保存しておくこともできます。＃の番号が０番～３番までのファイルはデータセーブ用、４番～９番まではオートセーブ用です。

○ゲームのロード

セーブされたゲームデータをロードするためには、ゲームが起動した時のメニューから”セーブしたゲームを続ける”を選択します。ゲームをセーブする場合と同様にデータディスクを用意してからディスクドライブを設定し、ロードするファイルを選択します。

○コピープロテクト

この製品には物理的なコピー防止用のプロテクトは掛けてありませんが、マニュアルを用いたプロテクトが施してあります。ゲームが開始されてから５０ターンが経過すると、このゲームに関するクイズが行われます。正解はマニュアルに書いてありますので慎重に答えてください。

《コントロール》

○ゲームのコマンド

機能	キーボード	マウス
現在選択されているユニットを地図の中心に	”c”キー	
メニューのハイライトを変更する	カーソルキー	移動させる
メニューのハイライトを選択する	リターンキー	左クリック
メニューや表示スクリーンを閉じる	ESCキー	
マップ・カーソルの表示	TABキー（キーボードのみ）	
メニューのヘルプ	GRPH+”h”	右クリック
ゲーム終了	GRPH+”q”	
マップのスクロール	SHIFT+テンキー	
サウンドON／OFF	GRPH+”v”	
ユニット表示ON／OFF	”t”	

○ユニットのコマンド

機能	キーボード	マウス
潅漑を行う（開拓者のみ）	”i”	
要塞を建設（開拓者のみ）	”f”	
道路を建設（開拓者のみ）	”r”	
鉄道を敷設（開拓者のみ）	”r”	
汚染を浄化（開拓者のみ）	”p”	
都市を建設（開拓者のみ）	”b”	
都市に加える（開拓者のみ）	”b”	
工業化（鉱坑建設，植林：開拓者のみ）	”m”	
目的地に移動	”g”	
所属都市の変更	”h”	
防御態勢	”f”	
警戒態勢	”s”	
略奪する	SHIFT+”P”	
輸送艦から降りる	”u”	
ユニットを処分する	SHIFT+”D”	
待機する（スキップ）	”w”	
命令なし	スペースバー	
ユニットの移動	カーソルキー	

○短縮機能キー

機能	キーボード
贅沢率の変更	”－”
税率の変更	”＝”
都市を探す	ＳＨＩＦＴ＋”？”
メニュー・バーのメニューを開く	ＧＲＰＨ＋メニューの頭文字
ゲームのセーブ	ＳＨＩＦＴ＋”Ｓ”
都市の状態	”ｆ・１”
軍事顧問	”ｆ・２”
外交顧問	”ｆ・３”
内政顧問	”ｆ・４”
財政顧問	”ｆ・５”
科学顧問	”ｆ・６”
世界の不思議	”ｆ・７”
ＴＯＰ５の都市	”ｆ・８”
得点表示	”ｆ・９”
世界地図	”ｆ・１０”

○都市ディスプレイが表示されている場合の操作

機能	キーボード
生産マップの変更	”ｐ”
専門家の職種変更	フルキーの”１”～”８”
都市の設備を売る	”ｓ”
都市内のユニットを選択	”ａ”
生産・建設物の変更	”ｃ”
生産・建設物の購入	”ｂ”

（注：”ＣＡＰＳ”キーと”カナ”キーが解除されていることを確認してください。）

《その他の機能やルール》

○民族の名前を変更する

ゲームをプレイする前に様々な設定を行いますが、民族を選択する場面でＥＳＣキーを押すと、民族の名前を変更することができます。

○生産メニューのヘルプ

都市ディスプレイの中の生産メニューが開かれているときに、それぞれの項目にマウスのカーソルを合わせてマウスの右ボタンを押すと、自動的に”シビロペディア”の情報を表示します。キーボードのみで操作している場合は、ハイライトを特定の項目に合わせて”ＧＲＰＨ”と”ｈ”キーを押します。

○生産メニューの表示

生産メニューの項目で”＊”の印がついているものは、別の文明が進歩した技術または文化を開発したために、この”不思議”の効果がすでに失われていることを示しています。しかしながら、この”不思議”を都市に建設することはできます。

○”オプション”メニューの機能

メニュー・バーの”Ｇ　ゲーム”の中に”オプション”メニューがあり、ゲームの動作に関する設定を行うことができます。

(1)サウンド：ゲーム中のサウンドのＯＮ／ＯＦＦを切り替えます。

(2)敵の移動：敵のユニットの行動をメインマップ上に表示するかどうかを設定します。
　この設定がＯＦＦになっていると戦闘を行うユニット、または自軍に接触してくるしか表示されません。通常はＯＮになっていますが、この設定をＯＦＦにしておくとユニットの数が増加するゲーム終盤でゲームの進行速度を早くすることができます。

(3)アニメーション：この機能をＯＦＦにしておくと、アニメーションが表示されなくなります。フロッピーディスクでゲームをしている場合、ディスクを入れ換える回数が減少します。

(4)オートセーブ：この機能をＯＮにしておくと、５０ターンごとに、自動的にゲームのセーブを行います。

○”不幸な人々”

政治形態が”共和政治”もしくは”民主主義”の場合、都市に所属する地上ユニットまたは艦船ユニットがその都市の外に移動すると、その都市の人間は”不幸”になります。航空ユニットは生産するだけで”不幸”な人を増加させます。

《キーボードのみの操作》

このゲームはマウスを使用してプレイするようにデザインされていますが、キーボードのみでも操作することができます。

メニュー：マップ・ディスプレイの上部に表示されるメニュー・バーを開くためには、”ＧＲＰＨ”キーとメニューの項目の前に書いてあるアルファベットに相当するキーを押します。たとえば”Ｇ　ゲーム”のメニューを開くには、”ＧＲＰＨ”と”Ｇ”を同時に押すわけです。項目を選択するにはカーソルキーの上下またはテンキーの”２”と”８”用いて、ハイライト（色の変化している部分）を移動させます。リターンキーを押すことで決定です。

ボタン操作：ボタンの操作方法は、マウスを併用している時とほとんど変わりません。ボタンの名前に相当するアルファベットのキーを押せばよいのです。しかしながら、外交レポートの表示画面で表示国を選択する場合のみ、フルキーの数字（１～７）を押す必要があります。

○マップ・ディスプレイでの操作

ＴＡＢキーを押すと、マップ・ディスプレイ上にカーソル（白い箱型のマーク）が現れます。このカーソルは、”カーソル移動キー”や”テンキー”で上下左右に移動させることができます。カーソルが地図の端まで移動すると、その地点を中心にして地図を書き直します。

マップ・スクロール：”ＳＨＩＦＴ”キーとカーソル移動キーを同時に押すと、マップがスクロールします。

ユニットを命令待ち状態にする：”警戒態勢”や”防御態勢”のユニットを命令待ちの状態に変更するには、まず、マップのカーソルをそのユニットに合わせて、リターンキーを押します。すると、そのスクウェアに存在するすべてのユニットが、小さなウィンドウに表示されます。色が反転しているアイコンは、”警戒態勢”または”防御態勢”であることを示しています。命令待ちにしたいユニットを選択して、リターンキーを押してください。ＥＳＣキーを押すとマップ・ディスプレイに戻ることができます。

都市ディスプレイを開く：都市ディスプレイを表示させるには、都市にカーソルを合わせてリターンキーを押します。

○都市ディスプレイでの操作

都市地図：都市地図に配置されている労働力を変更するには、アルファベットの”ｐ”を押してカーソルを表示させ、そのカーソルを変更したい場所に合わせてリターンキーを押します。労働力が配置されている場所にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、その場所にいた労働者は専門家になり、労働力の配置されていない場所に合わせてリターンキーを押すと、専門家は労働者として地図に配置されます。ＥＳＣキーを押すと、通常の表示に戻ります。

専門家：専門家をつくると、”エンターティナー”として人工ロースターに現れます。この専門家たちには、左から右に１～８の番号がつけられており、フルキーの１～８を押すことで彼らの職種を変更することができます。

都市の施設を売却する：都市の施設を売るためには、まず、アルファベットの”ｓ”を押して、施設ロースター（一覧表）を売却用のウィンドウに変更します。ウィンドウにはハイライトが現れるので、カーソルキーを用いてハイライトを売却したい施設に合わせて、リターンキーを押します。その後、売却の承認を求めてくるので、売っても良い場合には”Ｙｅｓ”を、そうでない場合は”Ｎｏ”を選択してください。

情報ウィンドウの表示を変更する：情報ウィンドウの表示を変更するためには、それぞれの項目の前に書かれたアルファベットに相当するキーを押します。

都市に駐留するユニットを命令待ち状態に変更する：都市において”警戒態勢”および”防御態勢”で待機しているユニットを命令待ち状態に変更するためには、アルファベットの”ａ”を押します。情報ウィンドウに表示されているユニットが点滅しますので、”色あせた”（警戒態勢の）ユニットや、”暗い縁で囲まれた”（防御態勢の）ユニットに点滅を合わせてリターンキーを押します。

地形チャート

	地形	移動消費量	防御効果加算率	経済価値	I	M	道路
	極地	2	0%	なし	効果なし	効果なし	効果なし
	砂漠	1	0%	R	+1F	+1R	+1T
	森林	2	50%	FRR	平地	効果なし	効果なし
	草地	1	50%	FFR?	+1F	森林	+1T
	丘陵	2	100%	FRR	+1F	+1R	効果なし
	密林	2	50%	F	草地	森林	効果なし
	山岳	3	200%	R	効果なし	+1R	効果なし
	海洋	1	0%	FTT	効果なし	効果なし	効果なし
	平地	1	0%	FR	+1F	森林	+1T
	河川	1	50%	FFR?T	+1F	効果なし	効果なし
	沼地	2	50%	F	草地	森林	効果なし
	凍土	1	0%	F	効果なし	効果なし	効果なし

(注：チャートの見方)

1．”I”はその地形を潅漑を施した場合の効果、”M”はその地形に鉱坑の設営もしくは植林を行った場合の効果、”道路”はその地形に道路をつくった場合の効果。

2．経済価値の記号は”F：食料”、”R：資源”、”T：交易”、”R？：資源の存在する可能性50％”をそれぞれ意味している。

3．政治形態の影響：

(1)政治形態が”無政府状態”または”専制政治”の場合には、経済価値が3以上の要素は、その生産量が－1される。

(2)政治形態が”共和政治”もしくは”民主主義”の場合には、”交易”が＋1される。

4．道路が整備されている場合には、移動消費量が1／3になる。

5．鉄道が敷設されている場合には、食料，資源，交易の生産量が50％増しになり、移動消費量は0ポイントになる。

特殊資源発生地

地形	移動消費量	防御効果加算率	経済価値	I	M	道路
石炭	2	１００%	FRR	+１F	+３R	効果なし
漁礁	1	０%	FFF TT	効果なし	効果なし	効果なし
狩猟地(森)	2	５０%	FFF RR	牧畜	効果なし	効果なし
狩猟地(凍)	1	０%	FFF	効果なし	効果なし	効果なし
宝石	2	５０%	F TTTT	草地	狩猟	効果なし
金鉱	3	２００%	R TTTTTT	効果なし	+１R	効果なし
牧草地	1	０%	F RRR	+１F	狩猟	+１T
オアシス	1	０%	FFF R	+１F	+１R	+１T
油田	2	５０%	F RRRR	草地	狩猟地	効果なし
狩猟地(極)	2	０%	FF	効果なし	効果なし	効果なし